

李江浩

+1 213-994-2364 | jianghaoli800@gmail.com | 洛杉矶, 加州
<http://www.linkedin.com/in/lijiangh> | www.lijianghao.com

教育背景

南加州大学

游戏开发与交互设计艺术学士 电影艺术学院
电子游戏程序设计辅修 维特比工程学院
音乐录音艺术 桑顿音乐学院
GPA: 3.92 / 4.0

洛杉矶, 加州
预计毕业时间 2028.5

技能、活动与兴趣

语言: 普通话 (母语), 英语 (无障碍沟通)

技术技能: Unity, C#, C++, Python, FMOD, Wwise, Perforce, Git, Logic Pro, Studio One, Procreate, Microsoft Office

兴趣爱好: 计算机录音, 音乐 (电吉他, 电贝斯), 羽毛球, 电子游戏

经历

Dreamcatcher

技术音频设计师

- 洛杉矶, 加州
2025 年 12 月 – 至今
- 在前期制作阶段合成 10 个音效; 使用 Wwise 进行音频集成; 以 C++ 编写游戏音频逻辑脚本; 构建线上游戏内音频与语音聊天系统框架, 并与设计团队紧密协作。
 - 开发用于玩家语音检测的去噪 DSP Wwise 插件; 混音并打造空间化、沉浸式音景。

Sisyphus's Worst Day (again)

首席技术音频设计师

- 洛杉矶, 加州
2025 年 8 月 – 至今
- 使用 Studio One 为游戏内 (diegetic) 玩法与非游戏内 (non-diegetic) UI 设计音效; 通过 Soundly 管理音频素材; 在 Unity 中使用 FMOD 实现与混音; 使用 Perforce 进行版本控制。
 - 领导 5 人团队; 规划制作流程; 为工程师设计并构建 API 架构

Dough it Urself – GMTK 2025

程序员 & 作曲人

- 北京, 中国
2025 年 8 月
- 使用 Unity 与 C# 完成游戏原型开发并验证可玩性; 设计创新算法解决形状合法性检测问题; 编写场景运动逻辑与动画系统。
 - 作曲并制作游戏主题音乐; 完成音轨混音; 为不同场景创作多版本音频。

Mantle

首席音效设计师

- 洛杉矶, 加州
2024 年 9 月 – 2025 年 5 月
- 与首席游戏设计师合作制定音频素材清单, 梳理音效需求; 使用 Excel 进行管理。
 - 使用 Logic Pro 为游戏设计 100+ 音效; 作品在 USC Games Expo 展出并于 Steam 平台发布。

Forest Fear – Games for Change 2025

首席音频工程师 & 游戏设计师

- 洛杉矶, 加州
2025 年 2 月 – 2025 年 5 月
- 使用 Logic Pro 制作环境、音乐及音效音轨; 通过 Wwise 进行音频集成与实现; 编写音乐交互、音效触发与特殊效果逻辑; 使用 Unity Recorder 制作过场动画视频。
 - 参与游戏概念构思; 优化关卡设计并搭建关卡结构; 编写核心玩法逻辑以支撑游戏机制。

个人项目

Unity 音频回调系统

开发者

- 洛杉矶, 加州
2025 年 12 月 – 至今
- 整合 Unity 内置系统与音频编程方法, 构建音频事件回调系统; 模拟音频中间件功能, 使音频相关工作效率提升约 50%。
 - 构建系统 UI, 打造友好的用户体验; 设计类似时间轴的交互式音频事件可视化界面。

CrossfadER 音频工具

开发者

- 洛杉矶, 加州
2025 年 10 月 – 2025 年 11 月
- 自动化音频交叉淡化流程, 将所需时间缩短 90%; 支持多种处理模式。
 - 使用 .NET 框架与 Avalonia 开发桌面应用; 并以 C# 编写 Unity 工具插件。